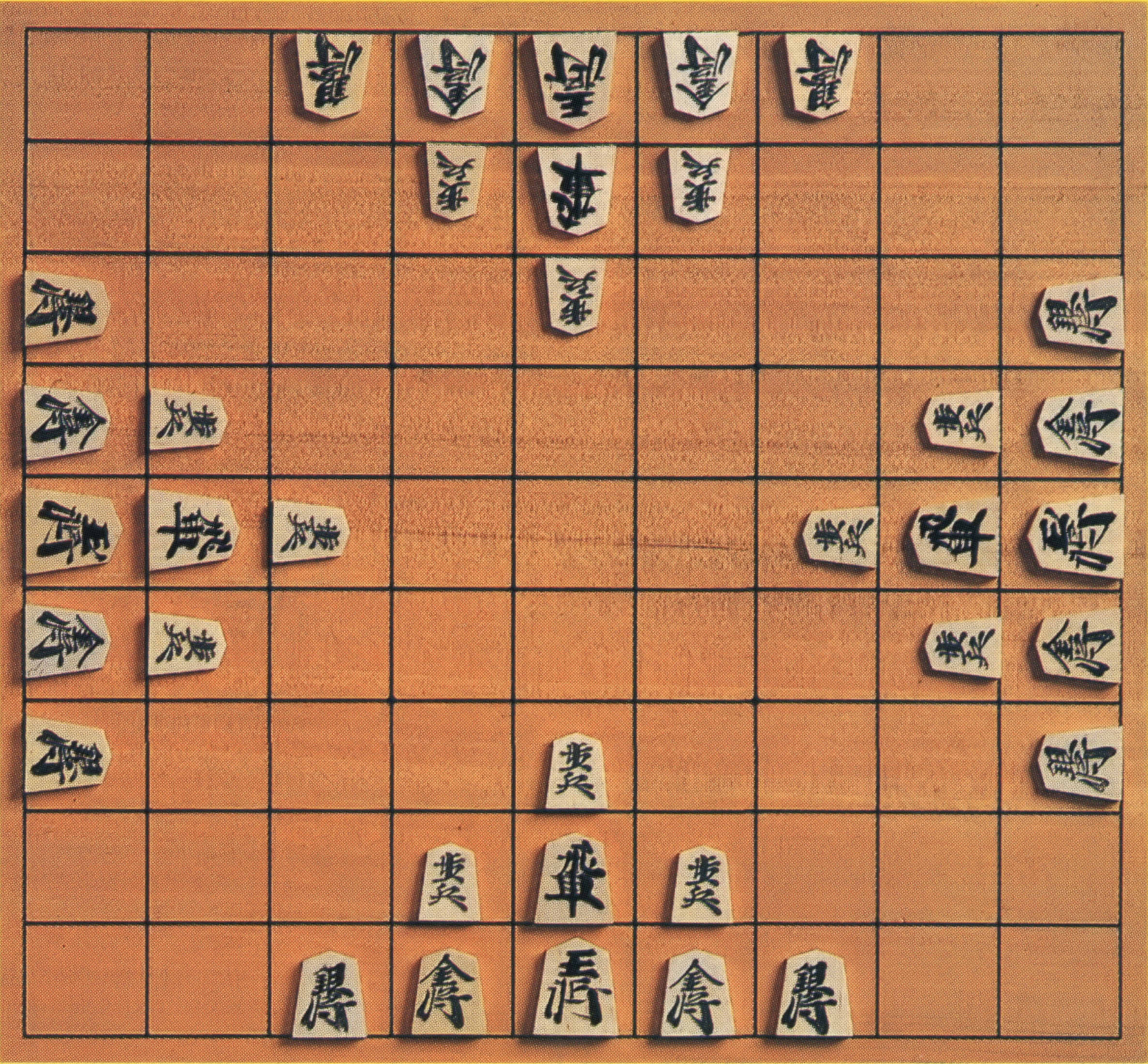
スーパーファミコン®

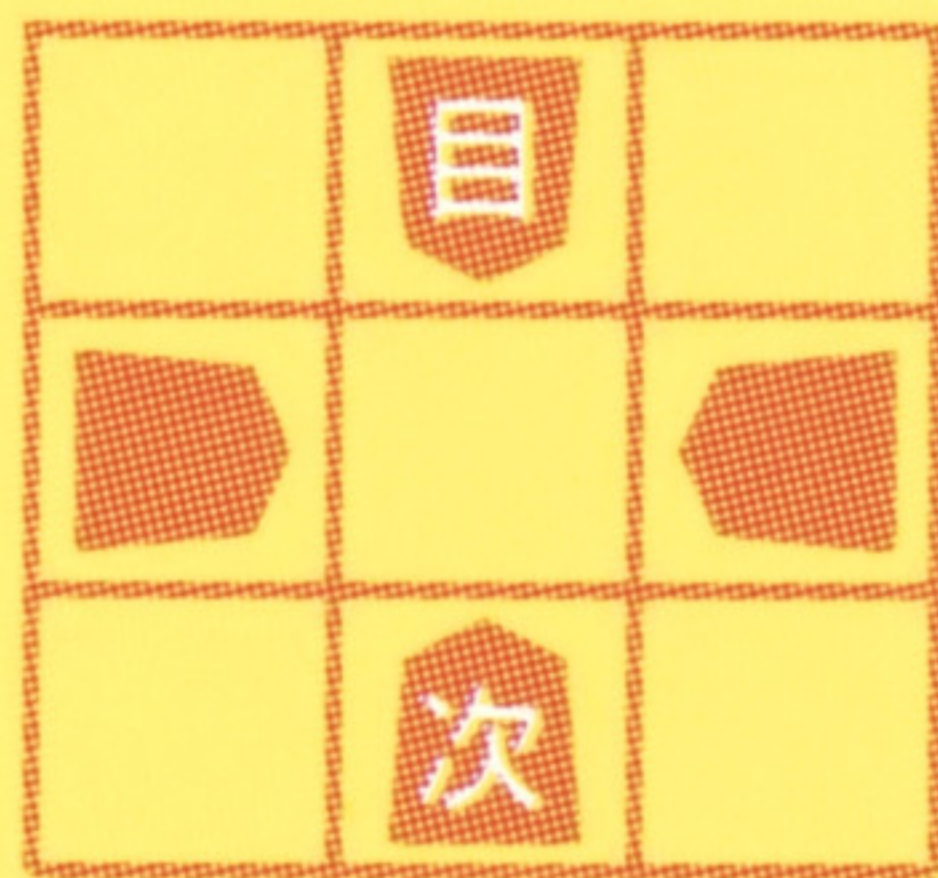
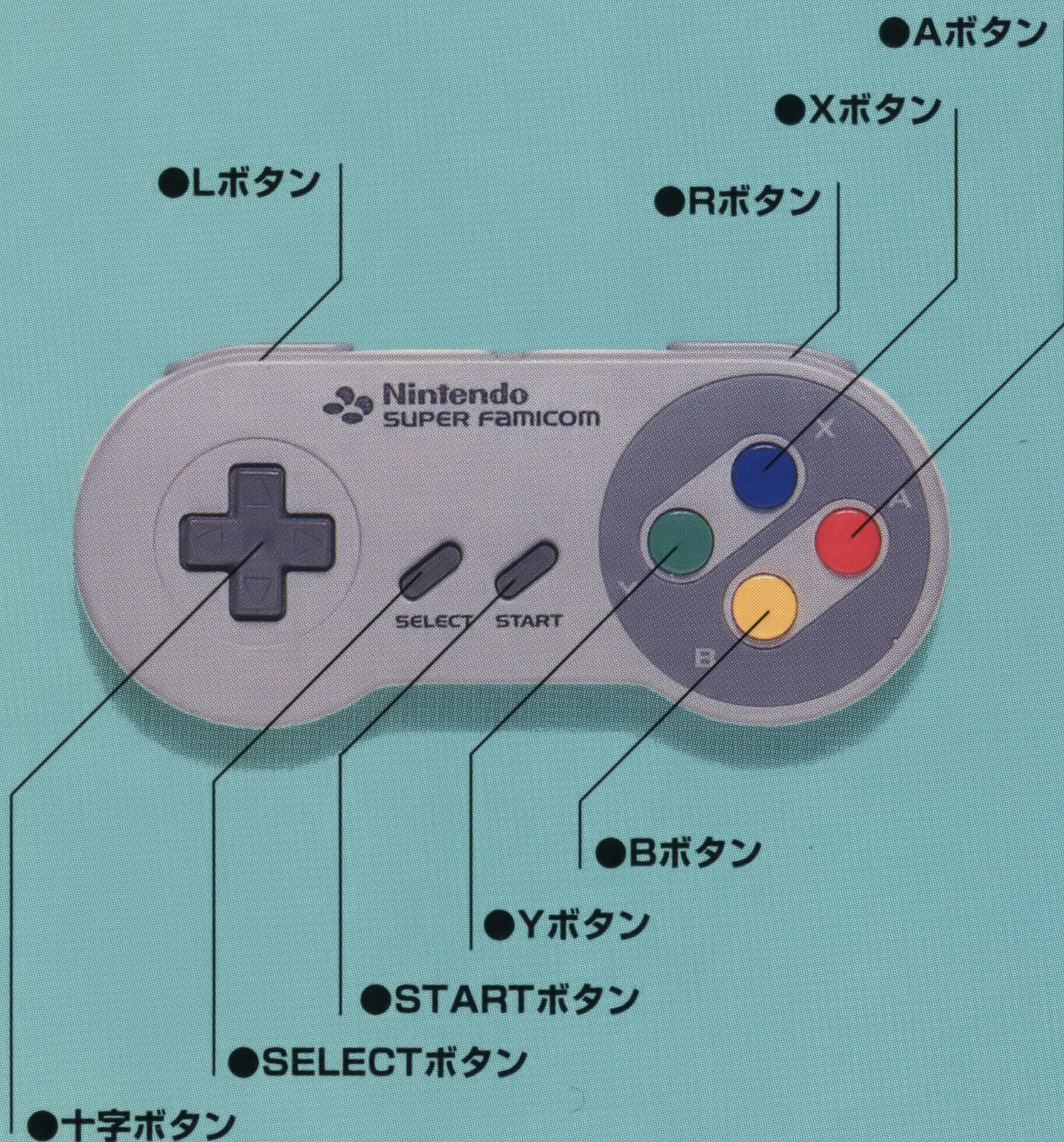
取扱説明書 SHVC-AYSJ-JPN

SUPER Famicom マルチプレイヤー5 対応

警告

疲れた状態や、連続して長時間にわたるご使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面等を見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。

ゲームをしていて、手や腕に疲労、不快や痛みを感じた時は、ゲームを中止してください。その後も痛みや不快感が続いている場合は、医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。他の要因により、手や腕の一部に傷害を認められたり、疲れている場合には、ゲームをすることによって、悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。

ごあいさつ

このたびはスーパーファミコン専用ソフト
「4人将棋」をお買い上げいただき、
誠にありがとうございます。
ゲームを始める前にこの「取扱説明書」を
よくお読みいただき、正しい使用法で
ご愛用下さい。なお、この「取扱説明書」は
大切に保管下さい。

操作方法について

十字ボタン
画面上の「指カーソル」を動かし、駒の移動を行います。
また、将棋盤下のメニューを選ぶときにも使います。

STARTボタン
タイトル画面でSTARTボタンを押すとゲームが始まります。

SELECTボタン
「4人対戦モード」のときだけ、駒の動かせる範囲の表示がON/OFFできます。

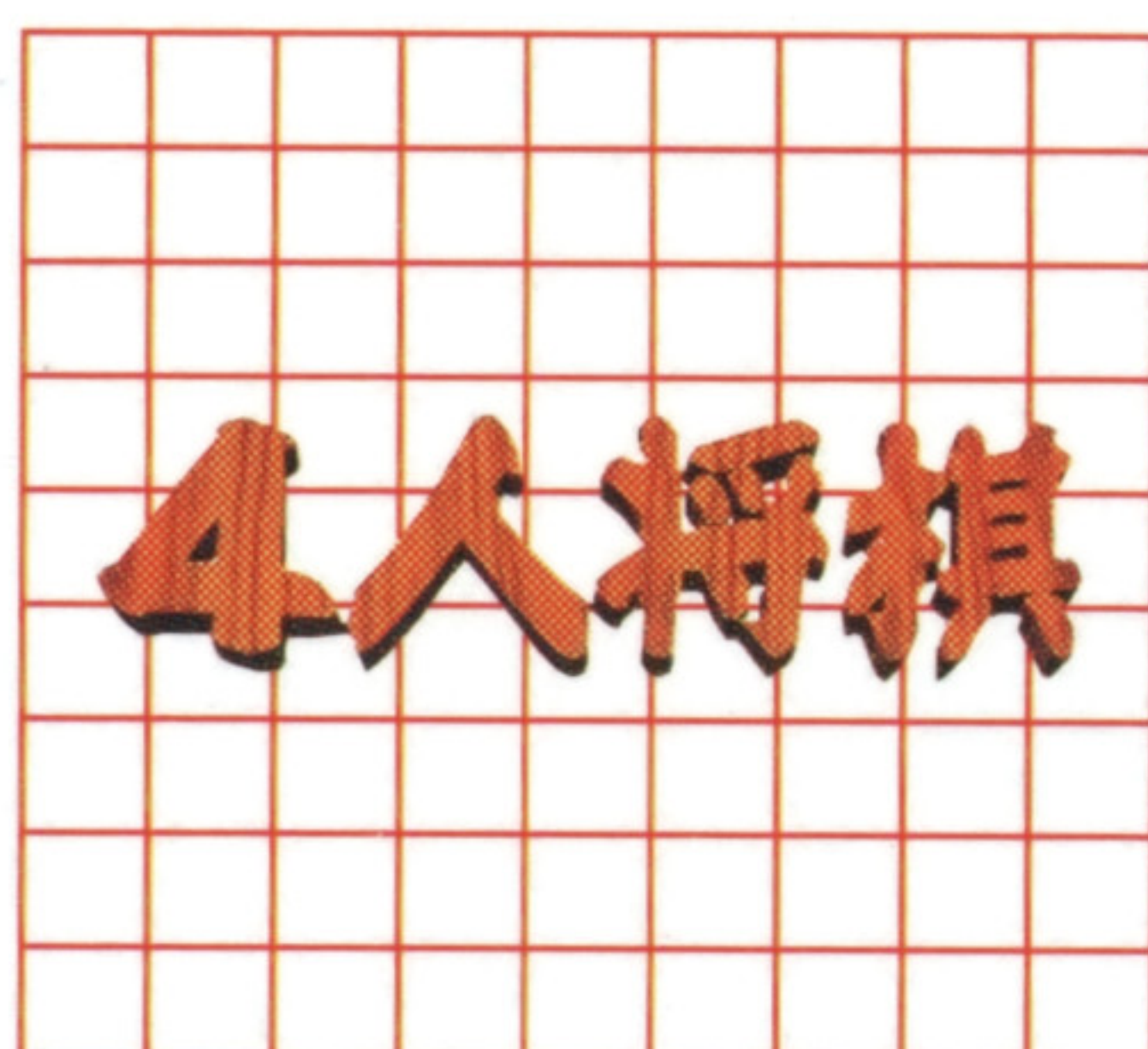
Aボタン
「指カーソル」に駒を取らせるとき、駒を指すときに使用します。また、各種選択や将棋盤下のメニュー等のときには、決定ボタンとなります。

Bボタン
「指カーソル」が駒を持っているときに押すと、駒のあった元の位置まですばやく戻ります。メニュー等のキャンセルにも使用します。

Xボタン
「指カーソル」をより速くうごかすときに使用します。

Yボタン
使用しません。

L・Rボタン
COMキャラクターを加えて対戦しているとき、駒台の顔の表示と持ち駒の表示を切り替えます。

ゲームの始め方

ゲームを始める前に

ゲームカセットをスーパーファミコン本体に正しくセットし、コントローラーを接続します(マルチプレイヤー5を使用するときは2側のコントローラーコネクターに接続してください)。以上の設定を確かめてからスーパーファミコン本体の電源を入れてください。
タイトル画面でSTARTボタンを押すことで、モード選択画面になります。

モード選択画面

はじめてモード

難易度の低いCOMキャラクターを交えた初心者用モード。駒の動かせる範囲が盤上に表示される等、将棋が初めての方でも無理なく楽しむことができます。

バトルモード

強弱合わせて16人のCOMキャラクター全員と戦うことの出来るモード。はじめてモードのCOMキャラクターたちにものたりなさを感じたら、こちらのモードでゲームすることをお勧めします。

4人対戦モード

プレーヤーが4人揃えば、このモードで4人対戦ができます。

4人将棋の説明

4人将棋の「ダブルス戦」及び「禁じ手」の説明を簡単なボタン操作で見ることができます。

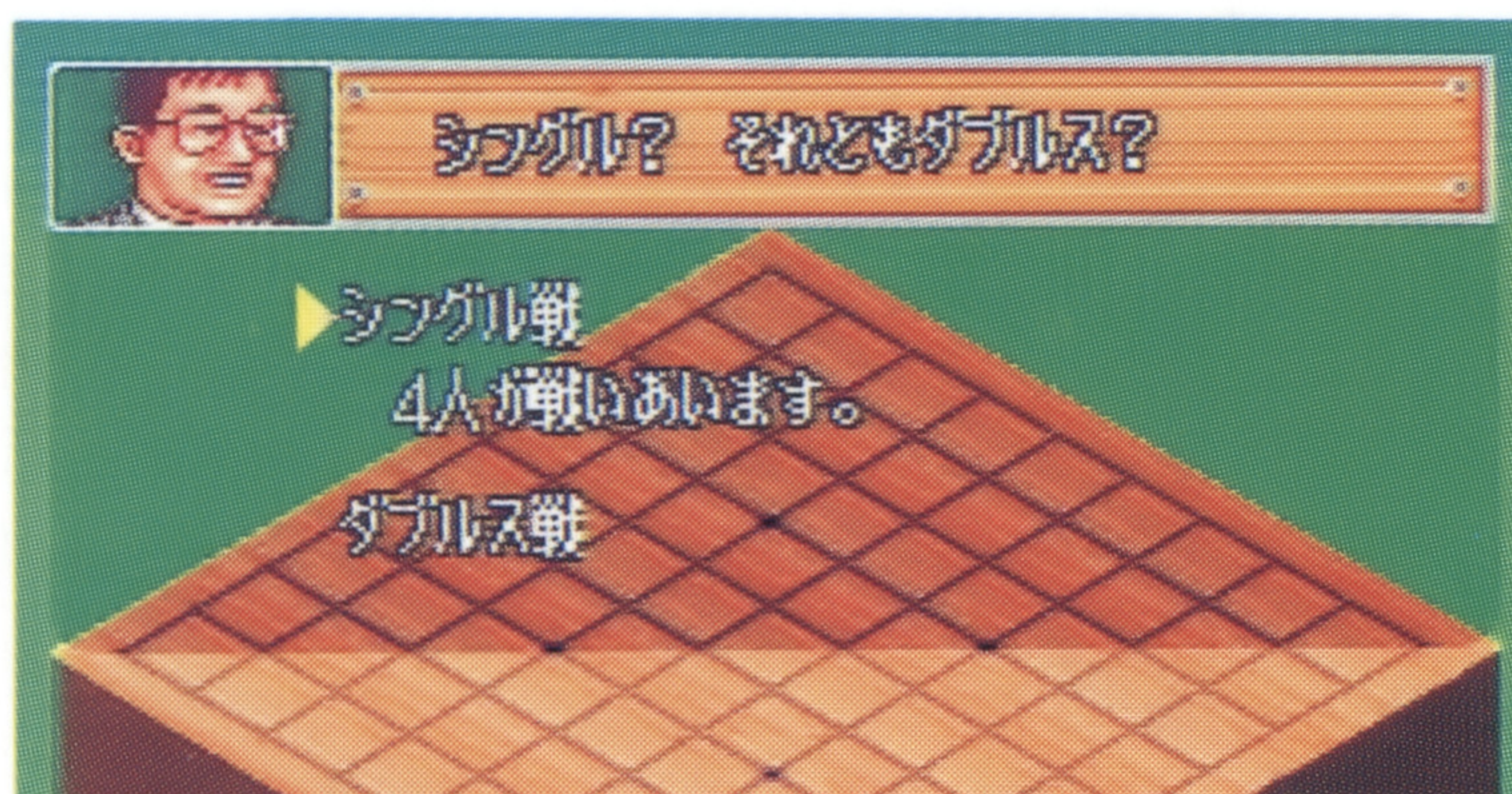
※プレイヤーが4人に満たないときには、「はじめてモード」か「バトルモード」でゲームをしてください。

ゲーム前の設定

「シングル戦」「ダブルス戦」の選択

●シングル戦

4人全員が戦い合います。2人の「詰み」が出たところでゲームは終了します。

※詳しくは後述の「4人将棋の基本ルール」の＜シングル戦＞(P.17)をご覧ください。

●ダブルス戦

向かい合ったプレーヤー同士でチームになり、2チームで戦います。1人「詰み」になればそこでゲームは終了し、詰めた側のチームが勝ちになります。

※詳しくは後述の「4人将棋の基本ルール」の＜ダブルス戦＞(P.17)をご覧ください。

●プレイ人数(「はじめてモード」「バトルモード」)

何人で遊ぶか選択して下さい。残りの人数はCOMキャラクターで補って遊ぶことになります。

●名前の入力

各プレーヤーごとに、5文字までの名前の入力をしてください。名前を入力したら、続けて性別(「王手!」の声)の設定をしてください。

ゲームの始め方

●COMキャラクターの選択

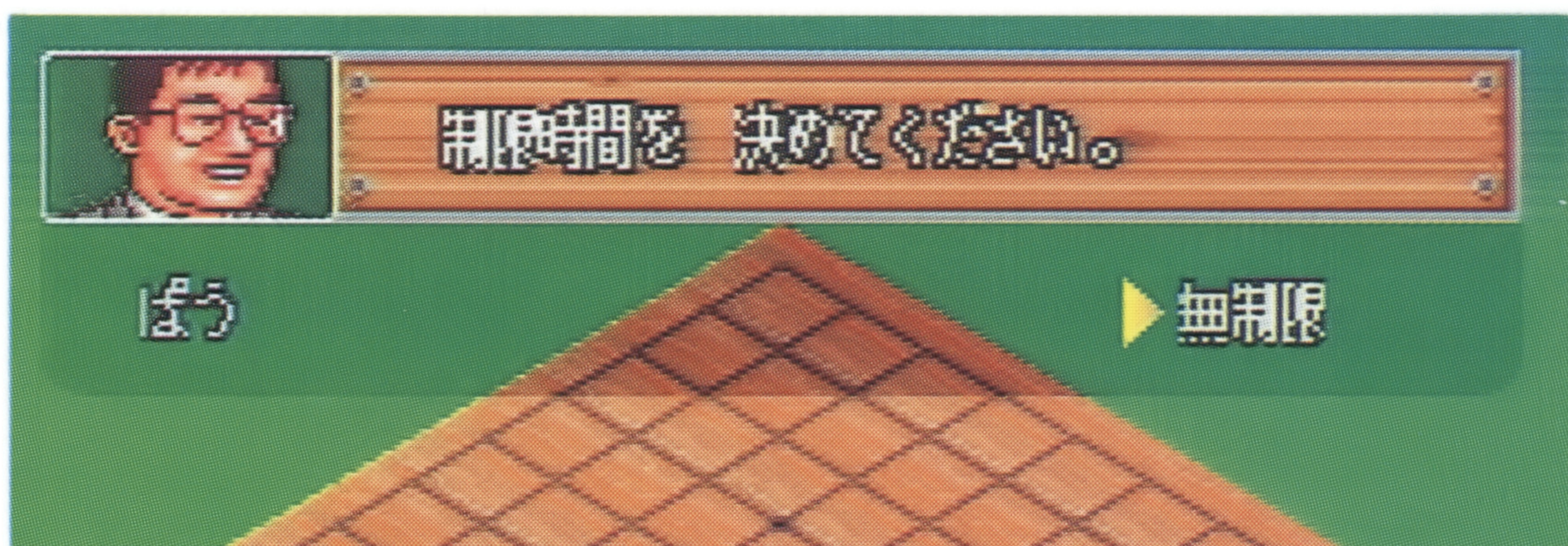
「はじめてモード」「バトルモード」を選んだときは、ここで足りないプレーヤーをCOMキャラクターで補うことができます。各COMキャラクターごとに、難易度や駒の指し方の「くせ」がちがいます。

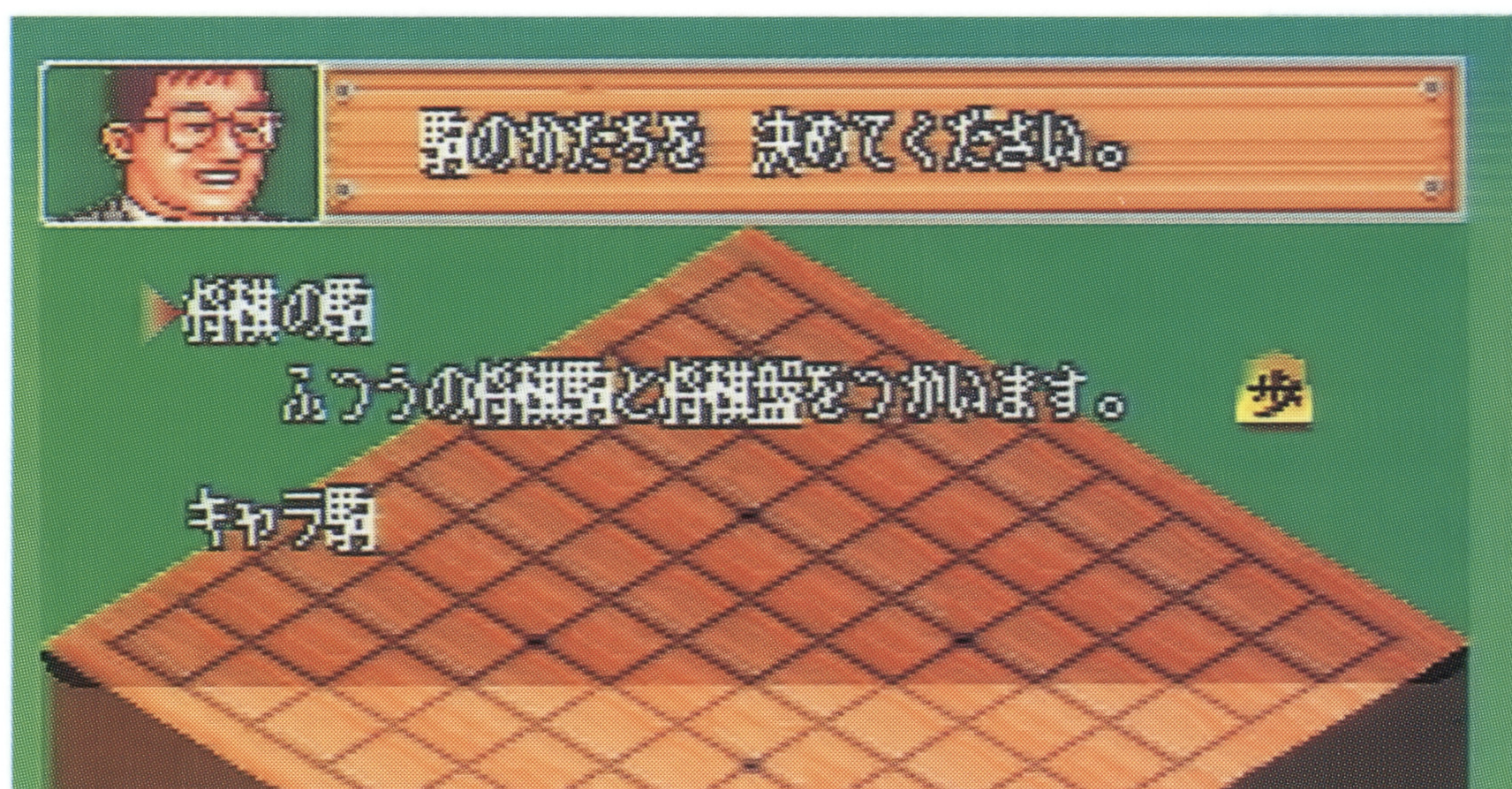
「はじめてモード」では8人、「バトルモード」では16人の中から選べます。

●チームの決定

「ダブルス戦」を選んだときだけ、この設定をします。設定すると画面下に組み合わせが表示されます。

●制限時間の設定

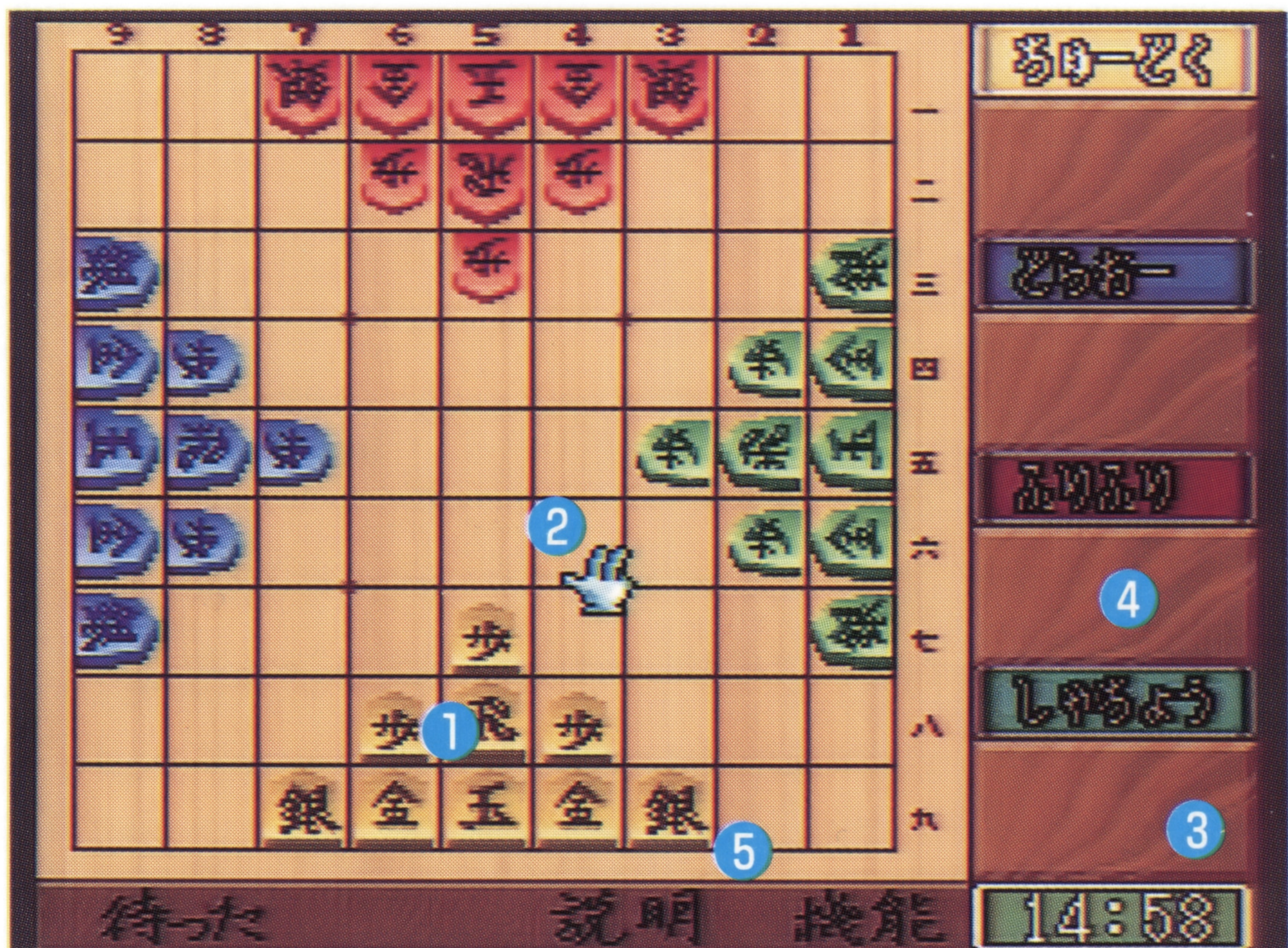
各プレーヤーごとに制限時間が設定出来ます。

※制限時間についての詳しい説明は「制限時間について」(P.14)をご覧ください。

●駒の選択

このソフトでは普通の将棋駒だけでなく、動きのあるキャラクター(キャラ駒)でゲームすることもできます。もちろん、駒が変わってもルールにちがいはありません。

※駒の対応は、「キャラ駒対応表」(P.19)をご覧ください。

●手番の決定

駒を指す順番を「手番」といいます。「手番」は「振り駒」で決めます。各プレイヤーに4枚づつ「歩」があり、同時に回転を始めます。すべての駒が止まったときに、表側(「歩」の側)になっている枚数が多いプレイヤーから1P(プレイヤー)、2P、3P、4Pとなり、1Pから左回りに盤につき、1Pから駒を指していきます。
ダブルスの時は振り駒の結果で、まず、各組の「歩」の合計をくらべます。多かったチームが1P、3Pになり、少なかった方が2P、4Pになります。そしてさらに各チームの中で「歩」が多いプレイヤーが1P、2Pになります。

対局画面の見方

❶駒

通常時では手前が1Pが黄色い駒で、あとは時計回りに2Pが青い駒、3Pが赤い駒、4Pが緑の駒になります。

※ダブルス戦のときは1P・3Pは青い駒、2P・4Pは赤い駒になります。

❷指カーソル

駒の持ち、指し、打ちを行います。

❸思考の制限時間

手番のプレイヤーの思考時間を表示します。

❹駒台

各プレイヤーの持ち駒を表示します。COMキャラクターの場合、その顔が表示されていますが、L・Rボタンで持ち駒の表示に切り替える事ができます。

❺メニュー

対局中にカーソルで指し示した項目の設定や実行ができます。

※指カーソルをメニューに持っていき、項目を選択して下さい。

メニューについて

>待った（キャラ駒の時は「WAIT」）

ここにカーソルを合わせ、Aボタンを1回押すたびに1手づつ、前の手番にさかのぼらせることができます。さらに、Bボタンを1回押すたびに1手づつ元の手番に戻していくこともできます。

※基本的には「はじめてモード」でしか「待った」を使うことはできません。
※約4000手目までなら、前の手番をさかのぼってみることができます。
※すでに詰みになって脱落したプレイヤーがいる場合、詰む前まで手番を戻すと、そのプレイヤーは復活します。

>説明（キャラ駒のときは「HELP」）

説明ウィンドウが開き、カーソルで指した駒の動かし方を、駒別に確認することができます。

＞機能（キャラ駒のときは「SYS.」）

機能ウィンドウが開き、以下の機能の設定ができます。

●盤面の回転

駒が指しやすいように「固定」「常に回転」「人のときだけ」の3つから設定することができます。

●待った

「待った」の「あり」「なし」の設定ができます。「なし」にすると「待った」を行うことはできません。

※通常時の「バトルモード」では「待った」は使えません。

●BGM

BGMの選択、またはBGMを消すことができます。BGMを消しても効果音が消えることはありません。

●盤面位置の調整

画面の位置の調整をします。十字キーで盤面を動かすことができます。位置が決まったら、Aボタンで画面はその位置で固定されます。また、Bボタンを押せば画面は動かす前に戻ります。

●投了

その時点で対局は終了となり、投了を決定したプレイヤーがその段階の最下位になります。他のプレイヤーは、その時点でのすべての持ち駒の多い順に順位が決定され、結果発表画面になります。

●終了

機能ウィンドウを閉じ、元の画面に戻ります。

※Bボタンでも機能ウィンドウを閉じ、「終了」にすることができます。

時間制限について

時間制限は1分、5分、10分、15分、20分、25分、30分、無制限の8段階に設定ができます。そのプレイヤーの手番になると、設定した時間のカウントダウンが始まります。残り時間が0(ゼロ)になると、続いて秒読みが始まり、29秒の時点で何か手が打たれていないとそのプレイヤーは負けになります。(この場合、負けになったプレーヤーの駒はどのプレーヤーのものにもなりません)。

結果発表

1回ゲームが終了するたびに、そのときのゲームの内容が一覧表示されます。

❶終了時の持ち駒のかず

各プレイヤーのゲーム終了時のすべての持ち駒(盤上の駒＋駒台の駒)が合計されて表示されます。

❷詰ませたプレイヤー

そのプレイヤーが詰みにさせたプレーヤーの名前が表示されます（タイムアップ負けのときは「タイムアップ」、投了のときは「投了」と表示されます）。

❸詰むまでの手のかず

そのプレイヤーが詰みになるまで（ゲームが終わるまで）の手番の数が表示されます。

❹終了までのゲーム時間

そのゲームが始まってから終了するまでの時間が表示されます。

※ゲームが4時間以上継続した場合、ゲームの時間の表示はすべて「4時間以上」になります。

この状態からどれかのボタンを押すと、そのゲームの順位が表示されます。

ここまでの結果

順位が発表されている画面でAボタンを押すことで、そのメンバーでここまでの結果が表示されます。さらにAボタンを押すことで、そのメンバーのままゲームを続けるかの選択ウィンドウが開きますので、「はい」「いいえ」を選択してください。

その他の機能

3人のCOMキャラクターを相手にしている場合で、1番先に自分が詰みになってしまいゲームから脱落してしまったときは、COMキャラクターの手番の「～さんの番です」が表示されているときにBボタンを押すことで終了（リセット）することができます。ただしこの場合、結果発表は表示されませんし、これまでのゲーム戦績も消去されてしまいます。

4人将棋の基本ルール

●4人将棋の目的は自分の持ち駒を動かして、相手プレイヤーの3つの王将の行き場をなくす(詰める)ことです。

●「王将」「飛車」「金将」「銀将」「歩兵」の5種類の駒を使います。

●1つの陣営につき「王将」と「飛車」は1枚づつ、「金将」「銀将」は2枚づつ、「歩兵」は3枚、計9枚の駒から始めます。

●プレーヤーは9×9マスの将棋盤を囲むように並びます。

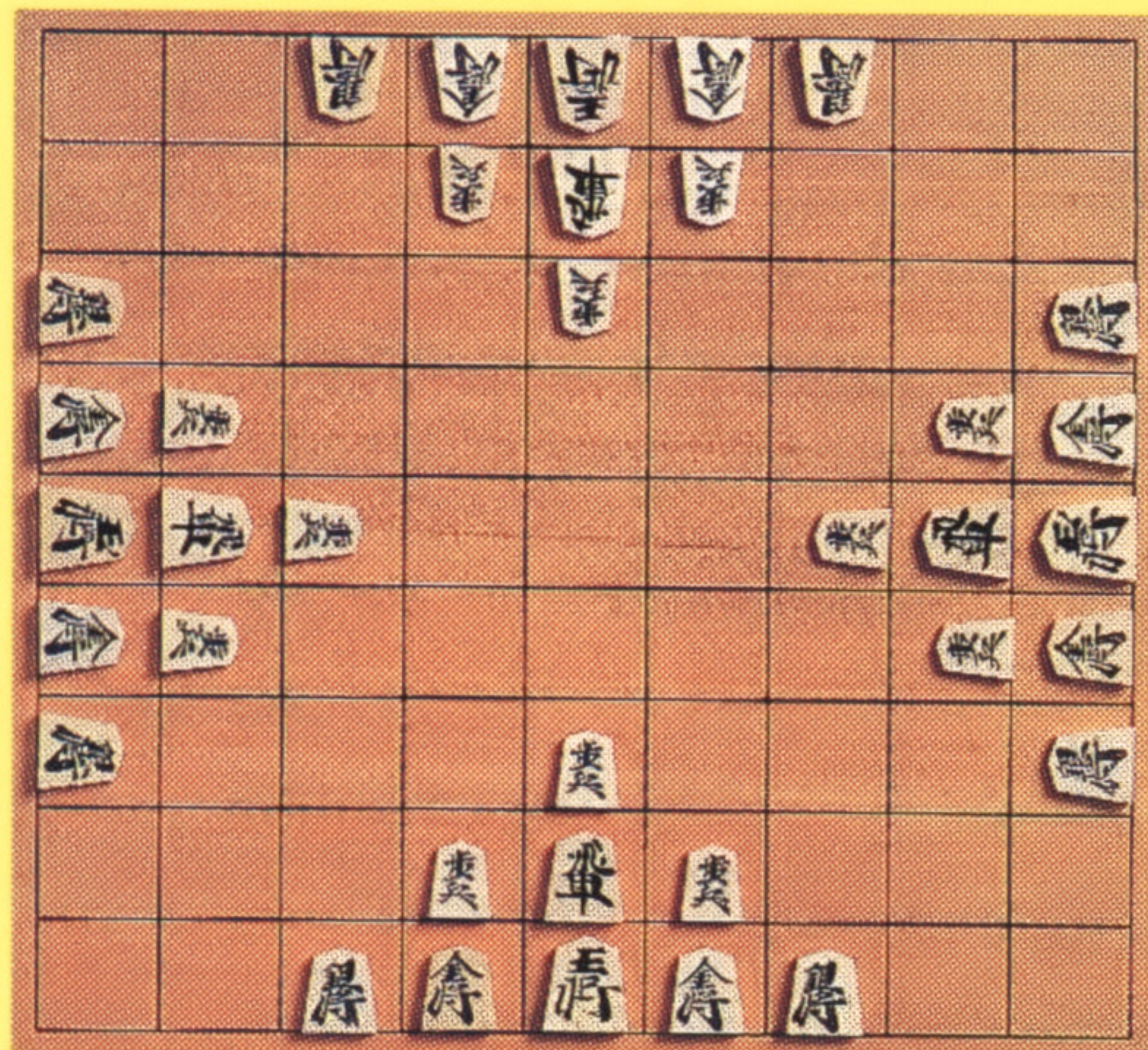
●各駒の動かし方は、普通の将棋と変わりありません(後述の「駒の動かし方」(P.19)を参照下さい)。

●また、各プレーヤーの駒(歩、銀、飛)は進行方向の敵エリア(奥側から3段目)に入ると裏返して「成り駒」にすることができます(「成り駒」後の駒の動かし方は、後述の「駒の動かし方」(P.19)を参照下さい)。その駒を「成り駒」にするかどうかの判断はそのプレイヤーの自由ですが、1度「成り」にした駒を元に戻すことはできません。

●王将を詰める過程の中で、相手のプレイヤーの駒のいるところに自分の駒を進めることで、その駒を取ることができます。取った駒は自分の駒台に並べられ、自分の手盤のときに盤の何も置かれていないマスに置く(打つ)ことができます。

●駒を指す順番(番手)は、(時計回り)に進めて行きます。

●王手をかけるとそのときだけ、手盤は王手をかけられたプレイヤーの番になります。

そして4人将棋には「シングル戦」と「ダブルス戦」の2つのルールがあります。

●4人の各プレイヤーが互いに戦い合います。

●詰みになったプレイヤーは、「王将」以外の自分の持っているすべての駒を、詰めたプレイヤーに渡します。盤上の駒は、向きはそのままで詰めたプレイヤーのものになります(ただし、制限時間を設定しているときにタイムアップで負けてしまった場合は、詰みにしたプレイヤーがいませんので、すべての駒は没収され、「王将」以外の駒は盤上より取り除かれます。

●そして自分の「王将」を裏返し、ゲームから脱落します。

※詰みになった「王将」を裏にする行程も1手として考え、その後はただの障害物としてあつかわれます。

●2人目の詰みプレーヤーが出たところでゲームは終了し、詰めにした回数が多かった方が、1位になります。どちらも1人ずつ詰めていた時は、それぞれの持ち駒の枚数を数え、多い方のプレイヤーが1位となります。

※詰んで裏になった「王将」は詰ませたプレイヤーのものとして計算します(タイムアップ負けのプレイヤーの「王将」はどのプレイヤーのものでもありません)。

●向かい合ったプレイヤー同志がチームになります(1プレイヤー＋3プレイヤー対2プレイヤー＋4プレイヤー)。

●動かすことのできる駒は自分の駒だけで、同じチームでも他プレイヤーの駒は動かすことができません(例えば1プレイヤーが3プレイヤーの駒を動かすことはできないわけです)。

●同じチーム同志でも、駒の取合いはできますが、王手になる手を指したり、打ったりすることはできません。

●1人のプレイヤーが詰みになったところでゲームは終了し、詰ませたプレイヤー側の組が勝ちになります。

4人将棋には以下の禁じ手があります。

◎タテの筋にすでに歩がある場合、そこへ2枚目の歩を打つことは「二歩」といい、禁じ手になります。ただし、詰ませて自分のものになった敵の歩と筋が重なっても、駒の進行方向が違っていますのでこの場合、「二歩」にはなりません。

◎2人のプレイヤー間で同じ駒の動きを4回繰返すと「千日手」という禁じ手になります。4人将棋では、右回りのプレイヤーに王手をかけたときにこの可能性が出てきます。この場合、5手目を行う「王手をかけた側」のプレーヤーが手を変える必要があります。

◎歩を打って玉を詰めるのは「打ち歩詰め」といい、禁じ手です。ただし、その手で詰みにならないなら問題はありません。盤上にすでにある歩を進めて玉を詰めるのは「突き歩詰め」ですので、これは禁じ手ではありません。

◎各駒の進行方向の一番奥の段や、詰んで裏になっている玉の手前に歩は打てません。 その次の番手で、歩を進ませることができないからです。

◎玉は自分から王手になるところへの移動はできません。

◎ダブルス戦での味方への王手はできません。したがってダブルス戦のときは、味方を含めた「双王手(1つの手で同時に2つの玉を王手にすること)」や、「三王手(同じく、3つの玉を王手にすること)」もできません。

◎1つの駒に対して、その回りの8マスから他の3人のプレイヤーが攻撃することはできません。しかし、「回りの8マスから」でなければ問題はありませんので、攻撃している駒の内、1つでも飛車であった場合はこれに該当しません。4人将棋ではこれを「ジェントルマン・ルール」、または「いじめ」と呼んでいます。

注意!このソフトでは「禁じ手」は出来ないようになっています。

注意!実際の4人将棋のシングル戦では、「投了」は禁じ手になります。しかし当ソフトではゲーム進行をスムーズにするため、シングル戦でも「投了」を可能にしています。「投了」するとその時点でゲームは終了し、「投了」を行ったプレイヤーは必然的に4位(すでに詰みになっているプレイヤーがいるときは3位)になります。他のプレイヤーは手持ちの駒の多い数順に1位、2位、3位が決まります。

注意!このソフトでは4096手以上のゲームはできません。この時点の状態で自動的に結果発表になります。

使用する駒と動かし方

4人将棋では「王将」「飛車」「金将」「銀将」「歩兵」の5種類の駒を使用します（「角行」「桂馬」「香車」は使いません）。

駒の表示	成り駒	動き方
王将（玉）、キング 		すべての方向へ1マスづつ動かせます。
飛車（飛）、ニンジャ 	龍、ドラゴン 	たて、よこへ限りなく動かせます。 [成り駒] たて、よこへ限りなく動かせ、斜めには1マスづつ動かせます。
金将（金）、ゴールドナイト 		斜め後ろ以外の方向へ1マスづつ動かせます。
銀将（銀）、シルバーナイト 	成り銀（金）、ゴールドナイト 	左右、真後ろ以外の方向へ1マスづつ動かせます。 [成り駒] 斜め後ろ以外の方向へ1マスづつ動かせます。
歩兵（歩）、ソルジャー 	と金（と）、ゴールドナイト 	前に1マスづつ動かせます。 [成り駒] 斜め後ろ以外の方向へ1マスづつ動かせます。

※他の駒を乗り越えて動かすことはできません。

マルチプレイヤー5使用時の注意

◎このソフトはマルチプレイヤー5を使用することで、最大4人までの同時プレイが可能になります。

◎マルチプレイヤー5の接続や、コントローラーの追加は本体の電源を入れる前に行って下さい。電源を入れたままでのマルチタップやコントローラーの抜き差しはしないでください。

SUPER Famicom マルチプレイヤー5対応

このマークはスーパーファミコン用マルチプレイヤー5のマークが表示されている機器、または標準コントローラのみでもご使用可能なソフトであることを示します。

⚠注意

健康のため、ゲームや衛星データ通信放送をお楽しみになる時は、ゲーム画面からできるだけ離れてご使用ください。
長時間使用する時は、適度に休憩してください。
めやすとして1時間ごとに10～15分の小休止をおすすめします。
スーパーファミコンをプロジェクションテレビ(スクリーン投影式のテレビ)に接続すると、残像現象(画面ヤケ)を生ずるため、接続しないでください。

〈使用上のお願い〉

1) ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
2) 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や、保管及び強いショックを避けてください。また絶対に分解しないでください。
3) 端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因になります。
4) シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。
5) カセットの脱着時には必ずスーパーファミコン本体の電源スイッチをお切りください。

製品には万全を期しておりますが、
万一動作不良などの問題がありましたら、
当社ユーザーサポート
TEL.03(3402)0571(月・金曜日 PM1:00～PM5:00)
まで御連絡下さい。
※ゲームの内容に関するご質問には一切お答えできませんので御了承下さい。

株式会社プランニングオフィスワダ
〒150 東京都渋谷区神宮前2-6-10 外苑パレス4F

©1995 PLANNING OFFICE WADA ©1995 毎日新聞社

FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY.AND COMMERCIAL RENTAL PROHIBITED.
本品は日本国内だけの販売および使用とし、
また商業目的の賃貸は禁止されています。

スーパーファミコンは任天堂の登録商標です。